

Dungeon

Grobe Outline:

1. bis 4. Ebene: Diese Ebenen haben hellblaue Wände und sind von einfachen Monstern wie Goblins und Kobolden bevölkert. Sie sind für Level 1 Abenteurer mit Grundfähigkeiten geeignet.

5. bis 7. Ebene: Die Wände ändern sich in ein helles Grün, und die Struktur des Dungeons wird komplexer. Stärkere Monster wie War Shadows und Killer Ants erscheinen hier.

8. bis 9. Ebene: Diese Ebenen haben mehr und größere Räume mit kürzeren Gängen. Die Decke ist höher, und die Wände sind mit Moos bedeckt. Hier erscheinen keine neuen Monsterarten, aber die Monster aus den unteren Ebenen sind stärker.

10. bis 12. Ebene: Das Licht von oben ähnelt einem Morgennebel, und es erscheinen größere Monstertypen wie Orks und junge Drachen.

13. bis 17. Ebene (Cave Labyrinth): Hier beginnt der Dungeon komplexer zu werden mit bedeckten Wänden, Boden und Decke aus Fels. Vertikale Löcher, die zu tieferen Ebenen führen, sind zufällig verteilt.

18. Ebene (Rivira): Diese Ebene ist ein sicherer Ort ohne Monstergeburt. Sie ist bekannt für ihre kristallklare Natur mit großen Wäldern und Seen.

19. bis 24. Ebene (Large Tree Labyrinth): Diese Ebenen sind wie das Innere eines riesigen Baumes mit einer Vielzahl von Insektentyp-Monstern.

25. bis 27. Ebene (Water City): Gekennzeichnet durch den "Great Fall", einen riesigen Wasserfall. Diese Ebenen sind voller Wassermöser und haben eine komplexe Topographie.

28. bis 36. Ebene: Diese Ebenen enthalten verschiedene Regionen, darunter dichte Waldschluchten und Dinosaurier-artige Monster.

37. Ebene (White Palace): Eine große, labyrinthartige Ebene mit einem komplexen Aufbau und dem Monster Rex Udaeus in der Mitte.

38. bis 49. Ebene: Zu diesen Ebenen gehören vulkanartige Gebiete und der 49. Ebene Moytura, eine riesige, öde Fläche.

50. Ebene: Ein weiterer sicherer Bereich ohne Monstergeburt.

51. bis 58. Ebene (Dragon's Vase): Bekannt für ihre Drachen und die Gefahr von Feuerangriffen durch mehrere Ebenen hindurch.

59. bis 61. Ebene (Glacier Territory): Diese Ebenen sind mit Eis und Schnee bedeckt, was sie zu einer extrem kalten und gefährlichen Umgebung macht.

Monster Ideen

1. **Killer Hasen:** Diese kleinen, aber gefährlichen Kreaturen könnten in großen Gruppen auftreten und durch ihre Schnelligkeit und Überraschungsangriffe gefährlich werden. Vielleicht sind sie besonders in Gebieten mit viel Unterholz oder Labyrinthen anzutreffen, wo sie sich schnell bewegen und verstecken können.
2. **Goliath (Endboss einer Ebene):** Ein riesiges, einschüchterndes Monster, das enorme Stärke und Widerstandsfähigkeit besitzt. Es könnte in einer offenen Arena oder einem großen Raum leben, wo es seine Größe und Kraft voll ausspielen kann.
3. **Elementare:** Diese könnten an die Umgebung angepasst sein, in der sie vorkommen, wie Feuerelementare in heißen Regionen oder Wasserelementare in aquatischen Bereichen.
4. **Banshee:** Kreaturen, die mit ihrem Schrei lähmen oder Angst einflößen können. Ideal für dunkle, unheimliche Bereiche des Dungeons.
5. **Abyssal Dark Priest / Zombie Priester:** Könnten in einer void-ähnlichen Ebene vorkommen, wo sie dunkle Rituale durchführen oder andere Untote beschwören.
6. **Alice/Alicel:** Eine Demi-Human-Figur, die sich zunächst als Unterstützerin tarnt, aber später zu einer gefährlichen Gegnerin wird. Dies könnte interessante Plot-Twists und unerwartete Kämpfe ermöglichen.
7. **Schlangen, Spinnen, Bienen (mit Königin):** Diese könnten in verschiedenen Ebenen vorkommen und jeweils eigene Herausforderungen bieten, wie Giftangriffe oder Schwarmtaktiken.
8. **Mimics:** Klassische Dungeon-Monster, die sich als harmlose Gegenstände tarnen, bevor sie angreifen.
9. **Mumien:** Passen gut in ruinenartige oder antike Umgebungen und könnten Flüche oder Krankheiten verbreiten.
10. **Meerjungfrauen, Fische, Aale, Seeschlangen:** Ideal für Wasserwelten oder Ebenen mit Flüssen und Seen.
11. **Leviathan-ähnliches Monster:** Für eine Wasserwelt könnten Sie eine Kreatur erschaffen, die dem Leviathan ähnelt, aber eigene einzigartige Fähigkeiten und Merkmale hat, wie zum Beispiel die Fähigkeit, Illusionen zu erschaffen oder Kontrolle über Wasserströmungen zu haben.

Währung

1. **Währungseinheit:** Wie Sie vorgeschlagen haben, nennen wir die Währungseinheit "Valis". Wir können den Wert eines Valis an den Euro anlehnen, um die Preisgestaltung intuitiver zu gestalten.
2. **Wert eines kleinen Monsterkerns:** Ein kleiner Monsterkern könnte etwa 10-20 Felis wert sein. Dieser Wert sollte hoch genug sein, um die Spieler für das Töten von Monstern zu belohnen, aber nicht so hoch, dass sie sich sofort leistungsstarke Ausrüstung leisten können.

3. **Ausrüstungspreise:** Grundlegende Ausrüstung wie einfache Schwerter, Bögen oder leichte Rüstungen könnten zwischen 50-100 Felis kosten. Spezialisierte oder verbesserte Ausrüstung sollte deutlich teurer sein, um die Spieler zu motivieren, im Dungeon weiterzukommen und mehr Monster zu besiegen.
4. **Lebenshaltungskosten:** Alltagsgegenstände wie Nahrung und Unterkunft könnten relativ günstig sein, beispielsweise 5-15 Felis für eine Mahlzeit oder 20-30 Felis pro Nacht in einer einfachen Herberge.
5. **Spezielle Gegenstände und Dienstleistungen:** Dinge wie maßgeschneiderte Rüstungen, Waffen-Upgrades oder seltene Gegenstände sollten wesentlich teurer sein, um als Langzeitziele für die Spieler zu dienen.

Ausrüstung

1. **Bonus:** Jeder Ausrüstungsgegenstand bietet einen Bonus auf Herausforderungen. Ist der Spieler in der entsprechenden Fertigkeit nicht geschult, wird der Bonus halbiert. Beispiel: Ein Spieler ohne Schießfähigkeit erhält nur die Hälfte des Bonusses eines Bogens.
2. **Grundschaden:** Waffen fügen einen festen Grundschaden zu, der zu den Ergebnissen von Angriffen hinzugerechnet wird.
3. **Beschreibung:** Jede Karte beinhaltet eine Beschreibung mit allen notwendigen Informationen, einschließlich aktivierbarer Sondereffekte oder spezieller Aktionen, die der Ausrüstungsgegenstand ermöglicht. Normalerweise kann nur ein Sondereffekt zur Zeit genutzt werden.
4. **Opferwert:** Wenn ein Spieler an einer Herausforderung zu scheitern droht oder das Ergebnis verbessern möchte, kann er neben Ressourcen wie Ausdauer auch Ausrüstungsgegenstände opfern. Der Opferwert eines Gegenstandes erhöht das Ergebnis der Herausforderung zusätzlich.
5. **Reichweitenleiste:** Diese Leiste gibt die Grundschwierigkeit eines Angriffs an, abhängig von der Distanz. Sie variiert zwischen Nahkampf, kurz, mittel und weit. "15" könnte beispielsweise eine routinemäßige Herausforderung bedeuten, zu der dann noch Erschwernisse hinzukommen können. "Nein" bedeutet, dass die Waffe auf dieser Distanz nicht benutzbar ist.

Herausforderungen

Herausforderungsergebnisse

1. **+20 "Ja und":** Erfolg mit einem zusätzlichen positiven Ergebnis.
2. **+10 "Ja":** Klarer Erfolg.
3. **0 "Ja aber":** Erfolg, aber mit einem negativen Nebeneffekt.
4. **-5 "Nein aber":** Scheitern, aber mit einem vorteilhaften Nebeneffekt.
5. **-10 "Nein":** Klares Scheitern.
6. **-15 "Nein und":** Scheitern mit zusätzlichem negativen Ergebnis.
7. **-16 und weniger "Nicht erlaubt":** Erfordert Opfer, um das Ergebnis auf -15 zu verbessern.

Erschwernisse

Erschwernisse erhöhen die Schwierigkeit einer Herausforderung und verschieben sie auf der Schwierigkeitsskala. Bis zu drei Erschwernisse können hinzugefügt werden, wobei jede Erschwernis die Herausforderung um eine Stufe auf der Skala erhöht. Zum Beispiel:

- Eine Herausforderung mit der Basis "Routine (15)" und drei Erschwernissen:
 - **1. Erschwernis:** Steigt zu "Fordernd (20)"

- **2. Erschwernis:** Steigt zu "Schwierig (25)"
- **3. Erschwernis:** Steigt zu "Kaum zu schaffen (35)"

Musik

Dungeon White Place : <https://www.youtube.com/watch?v=KZNoPUbaVnk>

Magie System

1. **Mana-Verbrauch:** Zauber kosten eine bestimmte Menge Mana, die vor dem Wirken des Zaubers aufgewendet werden muss. Die Kosten stehen auf der Zauberkarte.
2. **Chanting (Zaubersprüche sprechen):** Die Dauer der Zaubersprüche variiert je nach Zauberkraft und Mana-Kosten. Während des Chantings ist der Zauberer anfälliger und leichter zu treffen, was Teamarbeit und Schutz durch andere Spieler erfordert.
3. **Risiko und Belohnung:** Die Zauberdauer stellt ein taktisches Risiko dar, wird aber durch starke oder nützliche Magieeffekte ausgeglichen. Dies ermutigt Spieler, das Risiko gegen den potenziellen Nutzen abzuwägen.
4. **Schutz durch Teammitglieder:** Es gibt Mechaniken, die es anderen Spielern ermöglichen, den Zaubernenden während des Chantings zu beschützen, z. B. durch Verteidigungsmanöver oder spezielle Fähigkeiten.
5. **Möglichkeit für schnelles Zaubern:** Es gibt Möglichkeiten, Zaubersprüche schneller zu wirken, sei es durch bestimmte Fähigkeiten, Ausrüstung oder durch eine Verringerung der Effekte bei erhöhten Kosten.
6. **Herausforderung und Mana-Pool:** Wenn ein Zauber 1 Mana-Punkt kostet und die Herausforderung eine Schwierigkeit von 15 hat, muss der Zaubernde zusätzlich 5 Punkte im Mana-Pool haben, um den Zauber erfolgreich zu wirken.
7. **Anpassungsfähigkeit und Erweiterung:** Das System ist so konzipiert, dass es Raum für Erweiterungen und Anpassungen bietet, um es mit der Entwicklung der Charaktere und der Geschichte zu erweitern.
8. **Dynamik des Kampfes:** Das Magiesystem ist so ausgelegt, dass es den Kampffluss beeinflusst und strategische Überlegungen erfordert, wobei das Gleichgewicht zwischen Zaubern und Kampfhandlungen gewahrt bleibt.

Fertigkeiten

1. **Medizin und Erste Hilfe:** Für Heilung und medizinische Versorgung.
2. **Überlebenstraining und Dungeon-Erkundung:** Wissen über das Überleben in der Wildnis und in Dungeons, inklusive Orientierung.
3. **Akademische Bildung:** Allgemeinwissen und Studium.

4. **Musik:** Musikalische Fähigkeiten und Kenntnisse.
5. **Führung:** Fähigkeit, andere zu leiten und zu inspirieren.
6. **Unterhändler:** Geschick in Verhandlungen und Diplomatie.
7. **Improvisieren:** Kreativität und Anpassungsfähigkeit in unerwarteten Situationen.
8. **Bluffen:** Täuschung und Irreführung.
9. **Analyse/Auswerten:** Beobachtungsgabe und Analysefähigkeit.
10. **Krämerei:** Handelsgeschick und Warenkenntnis.
11. **Gaunerei:** Geschicklichkeit in Täuschung und Diebstahl.
12. **Agitation:** Fähigkeit, andere zu überzeugen oder aufzuwiegeln.
13. **Kochen & Backen:** Zubereitung von Speisen und Backwaren.
14. **Athletik:** Körperliche Fitness und sportliche Fähigkeiten.
15. **Klettern:** Fähigkeit, an vertikalen Oberflächen zu klettern.
16. **Schwimmen & Tauchen:** Fertigkeiten im Umgang mit Wasser.
17. **Schauspielerei:** Darstellende Kunst und Mimik.
18. **Technik:** Umgang mit technischen Geräten und Mechanismen.

Waffengattungen

1. **Leichte Einhandwaffen:** Dolche, Messer.
2. **Mittlere Einhandwaffen:** Schwerter, Äxte.
3. **Schwere Waffen:** Großhammer, Großbaxt, Großschwert.
4. **Zweihandwaffen:** Lanzen, Langschwerter.
5. **Fernkampf:** Bögen, Armbrüste.
6. **Schilde:** Für Verteidigung und Schutz.
7. **Stäbe:** Nahkampfstäbe.
8. **Faustkampfwaffen:** Für Nahkampf ohne traditionelle Waffen.